SPIS TREŚCI

POCZĄTKI 2

WSTĘP 3

WPROWADZENIE / SZYBKI START / STEROWANIE 4

PODSTAWOWE ZASADY / STEROWANIE KAMERĄ 6

INFORMACJE NA EKRANIE 8

WALKA TUROWA / UZBROJENIE 10

SKRZYNKI / DODATKI NATYCHMIASTOWE 14

„ZBIERALNE” DODATKI 15

SYSTEM MENU 16

JEDEN GRACZ 17

TWORZENIE DRUŻYNY 19

GRA WIELOOSOBOWA 20

ROBACZY TYGIEL 23

USTAWIENIA GRY 24

KONFIGURACJA 27

OPCJE UZBROJENIA 28

KRAJOBRAZ 29

OPCJE OBRAZU I DŹWIĘKU / OPCJE STEROWANIA 29

GRA PRZEZ SIEĆ 32

AUTORZY 34

POMOC TECHNICZNA / GWARANCJA 36

POCZĄTKI

INSTALACJA

Aby zainstalować **Worms3D**, uruchom system Microsoft® Windows i włóż płytę z grą do napędu CD/DVD-ROM. Jeśli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, otwórz okno napędu CD/DVD-ROM i kliknij dwukrotnie na ikonie „Setup.exe”.

W trakcie instalacji postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Możesz samodzielnie określić niektóre parametry (rozmiar instalacji, folder docelowy, itp.) lub kliknąć na przycisku „Dalej” i zdać się na ustawienia domyślne.

Jeśli instalacja przebiegła bez przeszkód, w menu Start pojawi się nowa grupa programów - „Team17”, a w niej - podgrupa „Worms3D”, zawierająca oprócz samej gry najnowszą dokumentację, odnośniki WWW i ikonę odinstalowywania.

USUWANIE GRY Z TWARDEGO DYSKU

Aby usunąć **Worms3D** z twardego dysku, otwórz menu Start systemu Windows, wybierz grupę „Team17”, a następnie kliknij na ikonie „Odinstaluj Worms3D”. Uwaga! Wszystkie pliki dodane lub stworzone PO instalacji nie zostaną usunięte automatycznie, więc musisz to zrobić samodzielnie.

NAJNOWSZA DOKUMENTACJA

Gry komputerowe, podobnie jak każdy inny rodzaj oprogramowania, rozwijane są bezustannie, zmieniając się stopniowo przez cały czas po tym jak powstaną. Może się zdarzyć, że w wyniku takich zmian część informacji zawartych w niniejszym podręczniku gracza okaże się nieaktualna. Szczegółową listę ewentualnych rozbieżności znajdziesz w pliku „CzytajTo.txt” umieszczanym na twardym dysku wraz z samą grą. Podczas domyślnej instalacji odpowiednia ikona dodawana jest automatycznie do menu Start, w grupie „Team17”.

URUCHAMIANIE WORMS3D

- Upewnij się, że gra została zainstalowana poprawnie.
- Upewnij się, że płyta z grą znajduje się w napędzie CD/DVD-ROM.
- Kliknij na przycisku menu Start, wybierz z niego „Team17”.
- Kliknij na ikonie „Worms3D”, by uruchomić grę.

LUB

- Po uruchomieniu systemu Microsoft® Windows włóż do napędu CD/DVD-ROM płytę z grą.
- Kliknij na przycisku „Graj!” w oknie startowym.

WSTĘP

Worms 3D to kolejna odsłona niezwykle popularnej serii Worms. Tym razem jednak można mówić o prawdziwej rewolucji: Gra, która zjednała sobie niezliczoną rzeszę fanów na całym świecie przenosi się w trzeci wymiar!

Poprzeczka znowu idzie w górę: Na graczy czeka jeszcze więcej atrakcji, broni, opcji, trybów gry i - krótko mówiąc - niesamowitej frajdy. **Worms 3D** przeznaczona jest zarówno dla jednego gracza, jak i do trybu wieloosobowego. Do zwycięstwa potrzebne są dwie rzeczy: strategia i szczęście, a w trakcie walki wszystkie chwyty są dozwolone!

A to jeszcze nie wszystko! Każdy pojedynek rozgrywany jest na unikatowej, generowanej losowo trójwymiarowej planszy. Jeśli dodamy do tego możliwość jednoczesnego udziału czterech graczy na jednym komputerze, otrzymamy grę, od której nie sposób się oderwać przez długie tygodnie (miesiące? lata?!).

PRZESTROGA:

Od chwili pierwszego uruchomienia, **Worms 3D** przykuje cię do monitora na długie godziny. Choć ogólne zasady są dość proste, a system sterowania bardzo intuicyjny, rozpoczynając zabawę PRZED zapoznaniem się z niniejszym podręcznikiem użytkownika nie zgłębisz wszystkich tajników, nie odkryjesz wszystkich tajemnic i ukrytych „smaczków", które czynią **Worms 3D** tak wspaniałą grą.

Niecierpliwi użytkownicy powinni przeczytać chociaż wybrane rozdziały podręcznika, wymienione poniżej:

SZYBKI START

PODSTAWOWE ZASADY

UZBROJENIE

Jeśli natomiast jesteś prawdziwym weteranem Worms - witamy ponownie! Mamy nadzieję, że kolejna odsłona tej serii przypadnie ci do gustu podobnie jak poprzednie, przewyższa je bowiem pod każdym względem!



WPROWADZENIE

Worms 3D to turowa gra strategiczna, w której od 2 do 4 drużyn staje przeciwko sobie, by stoczyć pojedynek na śmierć i życie w wariackiej, losowo wygenerowanej scenerii, lub na pieczołowicie przygotowanej mapie.

Drużyny wykonują po kolei swoje ruchy, próbując wyeliminować rywali przy użyciu najdziwniejszych i najbardziej zwariowanych narzędzi mordu w historii. Wchodzące w skład każdej z drużyn robale giną gdy ich energia spadnie do zera, lub gdy wylądują w lodowatej wodzie. Zwycięzcą starcia zostaje drużyna, która wyeliminuje wszystkie pozostałe.

SZYBKI START

Worms 3D to gra turowa. Oznacza to, że masz zaledwie kilka sekund na wykonanie swojego ruchu, nim do gry przystąpi kolejny gracz. Dokładną informację na temat czasu tury znajdziesz zawsze w lewym, dolnym rogu ekranu.

Do przemieszczania robali po planszy służą klawisze ruchu (W, A, S, D). Gdy twoi podopieczni napotkają na swej drodze przeszkodę, mogą na nią wskoczyć (Enter) lub przeskoczyć nad nią wykonując salto w tył (dwukrotnie Enter).

Aby oddać strzał, zwróć swojego robala w odpowiednią stronę i wybierz właściwą trajektorię lotu pocisku (strzałki kursora). Teraz pozostaje już tylko nacisnąć przycisk strzału (Spacja/LPM) i... obserwować skutki ataku. Im dłużej przytrzymasz przycisk strzału, tym dalej doleci twój pocisk. Musisz jednak wziąć poprawkę na siłę i kierunek wiatru!

Robale giną, gdy ich energia spadnie do zera, lub gdy wpadną do wody. Jeśli stracisz wszystkich członków swojej drużyny - przegrasz!

W trakcie gry możesz korzystać z kilku ustawień kamery. Oprócz domyślnego punktu widzenia do twojej dyspozycji oddano widok z oczu robala (klawisz Q, przydatny podczas celowania) i widok z góry (E), który pozwoli ci szybko i wygodnie zorientować się w ogólnej sytuacji na polu bitwy.



STEROWANIE

WIDOK DOMYŚLNY

W, A, S, D	Przemieszczanie robali
Ruch myszy	Przemieszczanie kamery wokół robala
Spacja/Lewy przycisk myszy (LPM)	Strzał/siła strzału (przytrzymana)
Strzałki kursora	Trajektoria pocisków i obrót
Enter	Skok, skok do góry (przytrzymany), lub salto w tył (dwukrotnie)
Prawy przycisk myszy (PPM)	Panel uzbrojenia
1-5	Odbijanie się granatów
Klawisze funkcyjne	Skróty do uzbrojenia (jeśli zostały zdefiniowane)
Tab	Wybór robala (jeśli pozwalają na to ustawienia gry)
E	Widok z lotu ptaka (przytrzymany)
Q	Widok z oczu robala (przytrzymany)
Esc	Menu pauzy

WIDOK Z OCZU ROBALA

Ruch myszy	Rozglądanie się
Spacja/LPM	Strzał/siła strzału (przytrzymany)
Strzałki kursora	Trajektoria pocisków i obrót
Enter	Skok, skok do góry (przytrzymany), lub salto w tył (dwukrotnie)
PPM	Panel uzbrojenia
1-5	Odbijanie się granatów
Klawisze funkcyjne	Skróty do uzbrojenia (jeśli zostały zdefiniowane)
Tab	Wybór robala (jeśli pozwalają na to ustawienia gry)
Q	Widok z oczu robala (przytrzymany), powrót do normalnego widoku (puszczony)
Esc	Menu pauzy

WIDOK Z GÓRY

Ruch myszy	Obracanie kamery wokół robala
Spacja	Strzał/siła strzału (przytrzymana)
Lewy przycisk myszy (LPM)	Strzał/siła strzału (przytrzymana)/wybór celu ataku
Środkowy przycisk myszy (ŚPM)	Przesuwanie kamery
Strzałki kursora	Trajektoria pocisków i obrót
Enter	Skok, skok do góry (przytrzymany), lub salto w tył (dwukrotnie)
Prawy przycisk myszy (PPM)	Panel uzbrojenia
1-5	Odbijanie się granatów
Klawisze funkcyjne	Skróty do uzbrojenia (jeśli zostały zdefiniowane)
E	Widok z oczu robala (przytrzymany), powrót do normalnego widoku (puszczony)
Esc	Menu pauzy

PODSTAWOWE ZASADY

PRZEMIESZCZANIE ROBALI

Naciskając odpowiedni klawisz kierunku (W, A, S, D) możesz przemieścić robala w dowolną stronę. Strzałki kursora obracają go w miejscu i regulują trajektorię lotu pocisków. Jeśli twój robal napotka na swej drodze niewielką przeszkodę terenową, spróbuje ją automatycznie przeskoczyć. Większe przeszkody zatrzymają go jednak w miejscu.

SKAKANIE

Po naciśnięciu klawisza skoku (Enter) twój robal wykona „zwykły" skok do przodu, a jeśli przytrzymasz Enter dłużej - wyskoczy w powietrze i wyląduje w tym samym miejscu. Po dwukrotnym naciśnięciu klawisza skoku twój podopieczny wykona salto w tył (przydatne do przeskakiwania większych przeszkód). Jeśli dodatkowo przytrzymasz klawisz W (ruch do przodu), robal wykona salto do przodu.

W czasie skoku strzałki zmieniają kierunek lotu. W ocenie planowanego miejsca lądowania kieruj się cieniem swojego robala.

INNE SPOSOBY PORUSZANIA SIĘ

Niektóre bronie i dodatki pozwalają robalom poruszać się po mapie na inne, często niezwykłe sposoby. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w samej grze, w Robalopedii.

WYBÓR ROBALA

Jeśli w menu ustawień gry włączono odpowiednią opcję, klawisz Tab pozwala na przełączanie pomiędzy kolejnymi robalami z twojej drużyny. Dzieje się tak, dopóki twój podopieczny nie poruszy się, lub nie wybierze broni z panelu uzbrojenia. Wtedy tracisz możliwość wyboru. W grze występuje także dodatek „Wybór robala", który daje ci tę samą możliwość.

OPUSZCZANIE GRY

Naciśnij klawisz Esc by otworzyć menu pauzy. W trakcie gry jednoosobowej znajdziesz tu pozycje: „Dalej" i „Wyjdź". W grach wieloosobowych menu pauzy zawiera natomiast przyciski: „Dalej", „Wyjdź" i „Zremisuj rundę".

Po naciśnięciu klawisza Esc gra zostaje zatrzymana. Aby ją wznowić naciśnij ten klawisz ponownie. Zasada ta nie działa podczas gry wieloosobowej - tutaj naciśnięcie klawisza Esc nie zatrzymuje gry, a tylko wyświetla na ekranie odpowiednie menu. Gra sieciowa zostaje automatycznie przerwana, gdy opuści ją jej gospodarz.

STEROWANIE KAMERĄ



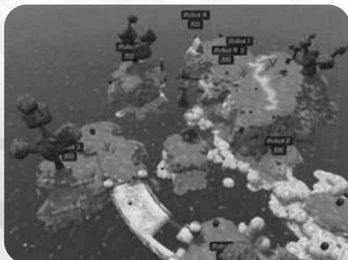
WIDOK DOMYŚLNY

W tym ustawieniu kamera znajduje się za twoim robalem, śledząc jego ruchy i inne ważne wydarzenia na polu walki. Kierunek, w którym zwrócona jest kamera regulujesz przesuwając mysz.



WIDOK Z OCZU ROBALA

Aby włączyć to ustawienie naciśnij i przytrzymaj klawisz Q. Dopóki go nie puścisz, oglądasz świat oczami aktywnego robala. Poruszając myszką możesz rozglądać się po okolicy.



WIDOK Z GÓRY

Widok z lotu ptaka wywoływany jest po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza E. Oprócz zwykłego obracania kamery możesz ją dodatkowo przesuwać w dowolnym kierunku oraz regulować stopień powiększenia.

INFORMACJE NA EKRANIE



❶ CZAS TURY/RUNDY

W lewej, dolnej części ekranu znajdziesz zegar czasu tury. Gdy jego wskazania spadną do zera, zakończy się twoja „kolejka" i do działania przystąpi kolejna drużyna. Pod zegarem tury znajduje się zegar rundy, czyli czas pozostający do końca bieżącego starcia. W trybie wieloosobowym, po wyczerpaniu czasu rundy rozpoczyna się tzw. Nagła Śmierć. W grze jednoosobowej zegar ten pokazuje czas, jaki masz na wypełnienie postawionego przed tobą zadania.

❷ WIATR

Pociski niektórych broni mogą być znoszone przez wiatr. Wskaźnik w prawym, dolnym rogu ekranu obrazuje kierunek wiatru, a znajdująca się obok liczba - jego siłę.

❸ ENERGIA DRUŻYNY

W dolnej części ekranu znajdziesz kolorowe paski obrazujące całkowity zapas energii każdej z drużyn. Gdy któryś z pasków zniknie, odpowiadająca mu drużyna zostanie pokonana.

❹ ENERGIA ROBALA

Nad głową robala wyświetlane jest jego imię i zapas energii. Jeśli informacje te przesłaniają ci istotną część pola walki, zmień tryb wyświetlania danych robali. Do twojej dyspozycji oddano trzy takie tryby: pełny, częściowy i brak.

❺ RADAR

Radar odzwierciedla położenie wszystkich robali w stosunku do aktywnego robala. Robale należące do tej samej drużyny oznaczane są kropkami w tym samym kolorze. Ekran radaru zawiera również informacje o skrzynkach.

❻ PASEK KOMENTARZY

Pojawiający się od czasu do czasu pasek komentarzy zawiera przydatne informacje o przebiegu gry. Miej go na oku, gdyż często znajdziesz tu podpowiedzi ułatwiające ukończenie misji.

❼ SIŁA STRZAŁU/TRAJEKTORIA

Strzałka trajektorii pokazuje pod jakim kątem wystrzelony zostanie twój pocisk. Trajektorię pocisku można zmienić naciskając strzałki kursora. Niektóre rodzaje uzbrojenia (jak np. bazooka czy granat) wymagają dodatkowo określenia siły strzału. W takich przypadkach, im dłużej przytrzymasz spację/LPM, tym dalej doleci wystrzelony przez ciebie pocisk. Pionowy pasek w lewej, dolnej części ekranu obrazuje aktualną siłę strzału.

❽ BROŃ/ENERGIA

W prawej, górnej części ekranu znajdziesz informacje o aktualnie wybranej broni i energii aktywnego robala. Niektóre rodzaje uzbrojenia wygodniej obsługiwać wybierając inny niż domyślny punkt widzenia. Wewnątrz białego „celownika" umieszczany jest wtedy symbol przycisku, który ów widok włącza.

Pod ikoną broni znajduje się wskaźnik energii aktywnego robala. Kolor wyświetlanej tu liczby wskazuje do której drużyny należy dany robal.

WALKA TUROWA

Worms 3D to gra turowa, co oznacza, że masz określoną ilość czasu na wykonanie swojego ruchu, zanim do gry przystąpi następna drużyna. W trakcie swojej tury możesz wybrać jednego ze swoich robali (jeśli w danej chwili posiadasz więcej niż jednego, a tryb wyboru robala jest włączony), wykorzystać dostępne uzbrojenie lub po prostu przemieścić swojego podopiecznego w bezpieczne miejsce.

CZAS NA ZMIANĘ

Podczas gry w trybie naprzemiennym każdy z graczy otrzymuje kilka sekund na zajęcie miejsca przy komputerze i przygotowanie się do walki. Jest to tzw. „czas na zmianę". Aby go przerwać, naciśnij dowolny klawisz.

NAGŁA ŚMIERĆ

Oprócz czasowego limitu każdej tury (który możesz regulować w menu opcji), w grze istnieje także limit czasu całej rundy. W chwili jego wyczerpania gra przechodzi w tryb Nagłej Śmierci. Przy domyślnych ustawieniach oznacza to, że energia wszystkich robali na mapie zmaleje do 1 punktu (robale giną przy pierwszym trafieniu). Możesz jednak wybierać inne tryby Nagłej Śmierci. W jednym z nich, na przykład, poziom wody podnosi się stopniowo w każdej turze, przez co twoje robale muszą bezustannie starać się zajmować wyżej położone pozycje.





PANEL UZBROJENIA

Panel uzbrojenia wyświetlany jest po naciśnięciu prawego przycisku myszy (PPM). Aby wybrać którąś z dostępnych broni, musisz ją podświetlić (myszką lub padem) i nacisnąć przycisk strzału (Spacja/LPM). W dolnej części panelu uzbrojenia pojawia się nazwa podświetlonej broni i zapas odpowiedniej amunicji. Aby zamknąć panel uzbrojenia wybierz broń, lub ponownie naciśnij PPM.

UŻYWANIE BRONI

Worms 3D oddaje do twojej dyspozycji arsenał, który zadowoliłby najbardziej krwiożerczego dyktatora. Znajdziesz tu wielu starych znajomych i kilku debiutantów. Poniżej znajdziesz krótkie informacje na temat możliwych zastosowań występującego w grze uzbrojenia. Pamiętaj jednak, że najlepszym sposobem na opanowanie różnych technik walki jest ukończenie misji treningowych, przestudiowanie Robalopedii, i wreszcie - wypróbowanie nabytej w ten sposób wiedzy w prawdziwej walce. Kluczem do powodzenia w **Worms 3D** jest sprawność w posługiwaniu się każdą bronią i umiejętność dobrania odpowiedniego narzędzia w odpowiedniej chwili!



NALOT

Po włączeniu widoku z lotu ptaka przesuń celownik (trzymając ŚPM) nad cel i naciśnij przycisk strzału. Możesz także regulować kierunek nalotu obracając kamerę. Aby zrezygnować z zaplanowanego nalotu, wystarczy wybrać inną broń.



KIJ BASEBALLOWY

Stań obok celu, zwróć swojego robala w jego stronę i naciśnij przycisk strzału.



BAZOOKA

Obróć swojego robala w odpowiednią stronę i wybierz trajektorię lotu pocisku. Teraz wystarczy tylko nacisnąć i przytrzymać przycisk strzału (im dłużej go przytrzymasz, tym dalej doleci wystrzelony pocisk). Pamiętaj, że siła i kierunek wiatru wpływają na tor lotu pocisku.

UZBROJENIE



DYNAMIT/MINA

Naciśnij przycisk strzału, by postawić dynamit/minę na ziemi.



TRZĘSIENIE ZIEMI/PRÓBA NUKLEARNA/SZALE SPRAWIEDLIWOŚCI

Wystarczy nacisnąć przycisk strzału. Ww. bronie nie wymagają podania celu.



OGNISTA PIĘŚĆ/TOPÓR/SZTURCHANIEC

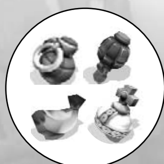
Podejdź do celu, zwróć się w jego stronę i naciśnij przycisk strzału.



GAZ

Zwróć swojego robala w odpowiednią stronę i wybierz trajektorię lotu pojemnika z gazem. Następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk strzału (im dłużej go przytrzymasz, tym dalej doleci pojemnik).

Robale, które znajdą się w strefie działania trującego gazu zostaną zatrute, tracąc kilka punktów energii na początku każdej tury.



GRANAT/BOMBA KASETOWA/BOMBA BANANOWA/ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY

Na początek ustaw opóźnienie zapalnika bomby/granatu. Następnie zwróć swojego robala w odpowiednią stronę i wybierz trajektorię rzutu. Teraz musisz nacisnąć i przytrzymać przycisk strzału (im dłużej go przytrzymasz, tym dalej doleci twój granat/bomba).

Uwaga: Używając Świętego Granatu Ręcznego nie możesz regulować opóźnienia zapalnika.



POCISK SAMONAPROWADZAJĄCY/GOŁĄB SAMONAPROWADZAJĄCY

Włącz widok z góry i przesuń kamerę tak, by objęła cel ataku. Następnie umieść nad nim celownik i zatwierdź wybór przyciskiem strzału. Teraz musisz jeszcze obrócić swojego robala w odpowiednią stronę i wybrać trajektorię lotu pocisku. Aby wystrzelić pocisk/gołębia naciśnij i przytrzymaj Spację/LPM (im dłużej przytrzymasz przycisk strzału, tym dalej doleci pocisk zanim zacznie naprowadzać się na cel). Uwaga: Używając gołębia samonaprowadzającego nie można regulować siły strzału.



SZALONA KROWA/BABUNIA/OWCA

Zwróć swojego robala w odpowiednią stronę i naciśnij przycisk strzału, by wypuścić krowę/babunię/owcę. Po pewnym czasie broń eksploduje, zadając obrażenia wszystkim robalom znajdującym się w pobliżu. Owce można detonować samodzielnie, naciskając przycisk strzału po raz drugi. Krowy można wypuszczać w różne strony, naciskając odpowiedni przycisk ruchu jednocześnie z przyciskiem strzału.



STRZELBA/UZI

Zwróć swojego robala w odpowiednią stronę i wybierz kierunek strzału. Teraz wystarczy nacisnąć Spację/LPM. Korzystając ze strzelby możesz oddać dwa strzały w ciągu jednej tury. Używając z uzi możesz regulować kierunek ataku W TRAKCIE wystrzeliwania serii, co pozwala na zadawanie obrażeń kilku robalom w jednej turze.



SUPER-OWCA

Aby wypuścić Super-Owcę naciśnij przycisk strzału. Po ponownym naciśnięciu Spacji/LPM owca wzbije się w przestworza. Od tej pory możesz kierować jej lotem naciskając odpowiednie klawisze ruchu.



POZOSTAŁE UZBROJENIE

Ww. lista uzbrojenia to zaledwie część arsenału dostępnego w Worms 3D. W trakcie gry napotkasz również inne, potężne narzędzia zagłady. Część z nich znana jest już z poprzednich części Worms. Inne pojawiają się po raz pierwszy. Dostęp do części uzbrojenia w trybie wieloosobowym możliwy jest dopiero po ukończeniu niektórych misji i prób. Więcej informacji na temat dostępnych w grze broni znajdziesz w Robalopedii.

SKRZYNKI

Istotnym elementem każdej gry z serii Worms są skrzynki (zrzucane na spadochronach lub teleportowane bezpośrednio na powierzchnię ziemi). Zawartość skrzynek dzielimy na trzy kategorie: energię, uzbrojenie i dodatki.



SKRZYNKI Z UZBROJENIEM

Znajdowana w takich skrzynkach broń jest zwykle potężniejsza niż to, czym dysponujesz na początku gry. Warto zatem poświęcić trochę czasu i wysiłku na ich zbieranie!

SKRZYNKI Z ENERGIĄ

Skrzynki z energią pozwolą ci odnowić część sił utraconych w trakcie walki. Robal, który zbierze taki zasobnik otrzymuje natychmiastową premię do swojej energii. Co ważne, zebranie skrzynki automatycznie leczy robala z choroby popromiennej lub zatrucia gazem.

SKRZYNKI Z DODATKAMI

Skrzynki tego typu zawierają przeróżne obiekty, które w pośredni sposób mogą ci ułatwić (prze)życie. Dodatki dzielimy na dwie grupy: natychmiastowe i „zbieralne". Pierwsze z nich uaktywniają się automatycznie, w chwili ich zebrania. Dodatki „zbieralne" przechowywane są na panelu uzbrojenia, gdzie można je wykorzystać w odpowiedniej chwili.

DODATKI NATYCHMIASTOWE

PODGLĄD SKRZYNEK

Dodatek ten pozostaje aktywny do końca bieżącej rundy. Po jego zebraniu możesz podglądać zawartość wszystkich skrzynek.

PODWÓJNY CZAS TURY

Podwaja czas pozostający do końca twojej tury.

PODWÓJNE OBRAŻENIA

Wszystkie obrażenia zadane w bieżącej turze zostają podwojone.

„ZBIERALNE” DODATKI

ZAMROŻENIE

Naciśnij przycisk strzału by zamrozić swoją drużynę aż do swojej następnej tury (zamrożone robale są niewrażliwe na obrażenia).

BELKA

Naciskając klawisze ruchu i obrotu możesz przemieszczać i obracać belkę. Specjalny przycisk pozwala ci regulować jej długość. Klawisze Q i E zmieniają wysokość. Po dokonaniu niezbędnych zmian naciśnij przycisk strzału, by umieścić belkę na mapie.

PLECAK RAKIETOWY



Aby uruchomić plecak rakietowy naciśnij przycisk strzału. Od tej chwili klawisze ruchu regulują kierunek lotu robala. Plecak rakietowy przydaje się do pokonywania dużych odległości, ale można go również wykorzystać ofensywnie. Będąc w powietrzu możesz bowiem nacisnąć klawisz Backspace, by zrzucić broń na znajdującego się poniżej wroga.

NISKA GRAWITACJA

Po włączeniu tego dodatku (przycisk strzału) grawitacja na mapie ulega znacznemu obniżeniu. Oznacza to, że możesz wykonywać dłuższe skoki, a twoje granaty będą się bardziej odbijać od podłoża.

LINA

Aby wystrzelić linę, naciśnij przycisk strzału. Od chwili, gdy lina zaczepi się o fragment terenu, możesz rozbujać na niej swojego robala, oraz regulować jej długość (klawisze ruchu). Dzięki linie twoi podopieczni mogą dotrzeć w trudno dostępne miejsca, lub wydostać się z pułapki, w którą wpadli. Ponowne naciśnięcie klawisza strzału odczepia linę.

SPADOCHRON



Spadochron otwierany jest po naciśnięciu przycisku strzału. W trakcie opadania możesz wpływać na kierunek lotu naciskając klawisze obrotu.

TELEPORTACJA

Korzystając z widoku z lotu ptaka umieść celownik na miejscu, do którego chcesz się przenieść i naciśnij klawisz strzału.

LORNETKA

Lornetka pozwoli ci wypatrzyć dobrze ukrytych przeciwników. Klawisz strzału przybliża obraz, a klawisz skoku - oddala.

SYSTEM MENU





Możesz tutaj:

1. Wybrać tryb dla jednego gracza.
2. Stworzyć grę wieloosobową.
3. Stoczyć pojedynek w sieci lokalnej (LAN) lub przez Wormnet.
4. Przejść do menu opcji.

Worms 3D zawiera system pomocy, który pomoże ci poruszać się po menu gry. Umieść wskaźnik myszy nad dowolnym elementem interfejsu, a w dolnej części ekranu wyświetlony zostanie krótki jego opis. Poszczególne opcje wybierasz naciskając spację, lub klikając na nich LPM.





Menu dla jednego gracza zawiera następujące pozycje:

❶ SZYBKI START

Wybierz tę opcję, by stoczyć pojedynek z komputerem. Obydwie strony kierują domyślnymi drużynami i walczą przy użyciu standardowego uzbrojenia. Pojedynek toczy się na losowo generowanej mapie, przestrzegając domyślnych reguł gry.

❷ MENU TRENINGOWE

Misje treningowe pozwolą ci zapoznać się z podstawowym uzbrojeniem i strategiami gry. Opcja ta okaże się zapewne szczególnie przydatna dla nowych graczy, choć starzy wyjadacze też powinni tu zajrzeć!

❸ MENU KAMPANII

Znajdujące się tutaj misje różnią się stopniem trudności, i należy je przechodzić w określonej kolejności. Za szybkie wypełnienie zadania twoja drużyna otrzymuje odznaczenie. Oczywiście w każdej chwili możesz powrócić do wykonanej wcześniej misji i spróbować poprawić swój wynik.

❹ MENU PRÓB

Dostęp do prób uzyskujesz kończąc pomyślnie misje kampanii. Przed tobą wiele różnorakich wyzwań - od testów strzeleckich po sprawdzian umiejętności spadochroniarskich. Z pewnością nie będziesz się nudzić!

TWORZENIE DRUŻYNY



Chcesz stworzyć nową drużynę robali? Zmodyfikować już istniejącą? A może po prostu zamierzasz usunąć drużynę, której już nie lubisz? Rozwiązanie wszystkich tych problemów znajdziesz na ekranie drużyny.

❶ IMIONA ROBALI

Musisz tutaj wprowadzić nazwę swojej drużyny i imiona robali wchodzących w jej skład. Gdyby zabrakło ci własnych pomysłów, kliknij na ikonie obok imienia, by wygenerować je losowo.

❷ BANK ODZYWEK

Nowa drużyna otrzymuje domyślny bank odzywek, który możesz oczywiście zmienić. Przygotowaliśmy dla ciebie szeroką gamę niezwykłych, dziwnych, a często po prostu zwariowanych odzywek, których używać mogą twoje robale. Wybór należy do ciebie!

❸ FLAGA DRUŻYNY

Każda drużyna otrzymuje domyślną flagę, którą możesz zmienić w dowolnej chwili. Jak szybko się przekonasz, wybór sztandarów jest wyjątkowo bogaty!

❹ PRÓBKA MOWY

Kliknij tutaj, by odsłuchać przykładowy tekst z wybranego banku odzywek.

❺ BROŃ SPECJALNA

Możesz tutaj wybrać broń specjalną swojej drużyny. Przestudiuj Robalopedię i wybierz broń, która najbardziej pasuje do twojego stylu gry.

❻ NAGROBEK

Wybierz nagrobek, który pojawi się na mapie po śmierci któregoś z twoich podopiecznych.

❼ CZŁOWIEK CZY KOMPUTER

Możesz tutaj ustalić, czy dana drużyna robali będzie kontrolowana przez człowieka, czy przez komputer. W tym drugim przypadku musisz jeszcze określić poziom wyszkolenia komputerowego przeciwnika.

❽ WSZYSTKO GOTOWE?

Po dokonaniu wszystkich zmian kliknij na przycisku „Akceptuj", by dodać wybraną drużynę do listy drużyn. Od tej pory możesz ją wybierać we wszystkich trybach gry.



GRA WIELOOSOBOWA

To menu pozwala ci tworzyć gry wieloosobowe. Może w nich uczestniczyć od 2 do 4 drużyn, w tym sterowanych przez komputer (na dowolnym poziomie wyszkolenia). W menu gry wieloosobowej znajdziesz także wszystkie opcje dotyczące rozgrywki:



❶ KONFIGURACJA

W **Worms 3D** konfiguracją nazywamy zestaw opcji dotyczących zasad rozgrywki i dostępnego uzbrojenia. Możesz tutaj wybrać jedną z zapisanych konfiguracji.

❷ PODGLĄD KRAJOBRAZU

Znajdziesz tutaj miniaturkę krajobrazu, na którym rozegra się kolejny pojedynek.

❸ LISTA DRUŻYN

W tej części ekranu wyświetlana jest lista drużyn uczestniczących w grze. Aby dodać nową drużynę, wybierz ją z rozwijanej listy. Możesz także zmienić liczebność drużyny, wybrać jej sojuszników, oraz usunąć ją z gry.

❹ KOSZARY
Koszary zawierają listę wszystkich istniejących drużyn. Wybierasz tutaj drużyny, które mają uczestniczyć w grze. Wskazane drużyny robali pojawią się na omówionej powyżej liście drużyn.

❺ POCZĄTKOWA ENERGIA
W polu tym wyświetlana jest energia, z którą robale zaczynają grę. Domyślne ustawienie tej opcji to 100 punktów energii.

❻ TWORZENIE NOWEJ DRUŻYNY
Po kliknięciu na tym przycisku trafisz na ekran, za pośrednictwem którego możesz tworzyć nowe drużyny, oraz edytować i usuwać już istniejące.

❼ CZAS RUNDY
Możesz tutaj zdefiniować czas (w minutach), jaki upłynie od początku gry do rozpoczęcia Nagłej Śmierci.

❽ CZAS TURY
Zdefiniuj czas (w sekundach), jaki każdy z graczy ma na wykonanie swojego ruchu.

❾ ROZMIESZANIE ROBALI
Możesz tutaj wybrać, czy robale rozpoczną grę na losowych pozycjach, czy też gracze będą mogli rozmieścić je na mapie samodzielnie.

❿ TRYB WYBORU ROBALI
Po włączeniu tej opcji każdy z graczy może samodzielnie wybierać robala, którego poczynaniami chce kierować w danej turze. Rozwiązanie takie czyni grę łatwiejszą i mniej ekscytującą, dlatego naszym zdaniem lepiej z niego nie korzystać.

⓫ WYMAGANE ZWYCIĘSTWA
Wybierz tutaj liczbę rund, które należy wygrać by odnieść zwycięstwo w całym pojedynku. Domyślne ustawienie do 2 rundy.



GRA WIELOOSOBOWA: EKRAN DRUŻYN



Po dodaniu drużyny do listy uczestników możesz skorzystać z następujących opcji:

❶ LICZEBNOŚĆ DRUŻYNY

Określisz tutaj liczbę robali wchodzącą w skład danej drużyny.

❷ SOJUSZNICY

Korzystając z tej opcji możesz tworzyć sojusze między drużynami. Klikając LPM dobierz kolory drużyn tak, by sojusznicy występowali pod tym samym kolorem. Gry, w których udział biorą sprzymierzone drużyny, przypominają zwykłe bitwy, z kilkoma istotnymi wyjątkami: Zwycięzcą starcia zostaje każda drużyna wchodząca w skład zwycięskiego sojuszu, nawet, jeśli jej własne robale zostały wyeliminowane. Sprzymierzone drużyny wykonują swoje ruchy w kolejnych turach.

ROBACZY TYGIEL

Robaczy Tygiel to szybki i wygodny sposób na zapoznanie się z różnorodnymi typami rozgrywki dostępnymi w **Worms 3D**. Na trzech niezależnych rolkach umieszczone są różne zasady i tryby gry. Ich zestawienie daje przeszło 10000 (tak, dziesięć TYSIĘCY) możliwych kombinacji!

Kliknij na dźwigni ❹, by zakręcić rolkami i wylosować zasady gry.



Dla przykładu:

Rolka ❶ - Maksimum energii (na planszy pojawia się mnóstwo skrzynek z energią)

Rolka ❷ - Niska grawitacja (niska grawitacja jest włączona na czas całego pojedynku)

Rolka ❸ - Specjaliści (każdy robal posługuje się tylko uzbrojeniem należącym do danej specjalizacji)

Rezultat wyglądałby następująco: Na początku każdej tury na mapie pojawiają się nowe skrzynki z energią. Robale mogą oddawać dłuższe skoki, ale są też bardziej podatne na podmuch eksplozji, a ich granaty mocniej odbijają się od podłoża. Każda drużyna składa się z 4 specjalistów, którzy mogą używać tylko kilku wybranych rodzajów uzbrojenia. Rolki można obracać ręcznie, klikając na przycisku ❺ i naciskając klawisz strzału.

Chcesz zostać prawdziwym mistrzem Worms 3D? Najprostszy sposób to spróbować swoich sił w każdym z trybów gry!

USTAWIENIA GRY

Korzystając z tego menu możesz dostosować do swoich upodobań wszystkie podstawowe zasady gry. Poeksperymentuj trochę! Niektóre kombinacje mogą być naprawdę zaskakujące!



❶ ZAPALNIK MINY

Możesz tutaj wybrać, czy miny będą się uzbrajały po upływie losowego czasu, czy natychmiast po postawieniu na ziemi.

❷ OBIEKTY

Określisz tutaj jak wiele dodatkowych obiektów (takich jak miny i beczki) znajdzie się na mapie.

❸ PRZYROST POZIOMU WODY

Ta opcja reguluje tempo, w jakim poziom wody podnosi się podczas Nagłej Śmierci.

❹ NAGŁA ŚMIERĆ

Możesz tutaj wybrać jeden z trybów Nagłej Śmierci: atak nuklearny (podnosi się poziom wody a robale zaczynają chorować), tylko podnoszący się poziom wody, tylko obniżenie energii lub brak trybu Nagłej Śmierci.

❺ ENERGIA ROBALI

Możesz tutaj określić z jakim zapasem energii robale rozpoczną grę. Dostępne opcje to 100, 150 i 200 punktów energii.

❻ POTRZEBNE ZWYCIĘSTWA

Określ liczbę rund, które należy wygrać, aby odnieść zwycięstwo w całym starciu.

❼ ROZMIESZCZENIE ROBALI

Możesz wybrać rozmieszczanie losowe lub ręczne.

❽ CHOMIKOWANIE

Po włączeniu tej opcji amunicja, która zostanie w twoim arsenale na zakończenie bieżącej rundy zostanie przeniesiona do rundy następnej. Wyłączenie tej opcji oznacza, że w trakcie całego meczu musisz sobie radzić z uzbrojeniem, które otrzymasz na początku gry.

❾ OBRAŻENIA PO UPADKU

Po włączeniu tej opcji robal, który spadnie z dużej wysokości, straci część swojej energii.

❿ WYBÓR ROBALA

Po włączeniu tej opcji każdy z graczy może wybrać robala, którego ruchami będzie kierował w danej turze.



OPCJE SKRZYNEK

❶ CZĘSTOTLIWOŚĆ SKRZYNEK Z BRONIĄ

Możesz tutaj określić, jak często znajdowane skrzynki będą zawierały broń. Im wyższy wskaźnik, tym większe prawdopodobieństwo.

❷ CZĘSTOTLIWOŚĆ SKRZYNEK Z DODATKAMI

Możesz tutaj określić, jak często znajdowane skrzynki będą zawierały dodatki. Im wyższy wskaźnik, tym większe prawdopodobieństwo.

❸ CZĘSTOTLIWOŚĆ SKRZYNEK Z ENERGIĄ

Możesz tutaj określić, jak często znajdowane skrzynki będą zawierały energię. Im wyższy wskaźnik, tym większe prawdopodobieństwo.

❹ ENERGIA W SKRZYNKACH

Określ ile punktów energii przywracają znajdowane skrzynki tego rodzaju.

OPCJE CZASU

❺ CZAS TURY
Możesz tutaj zmienić limit czasu pojedynczej tury.

❻ CZAS RUNDY
Możesz tutaj zmienić limit czasu całej rundy.

❼ WYŚWIETLANIE CZASU RUNDY
Możesz tutaj włączyć lub wyłączyć zegar pokazujący czas do Nagłej Śmierci.

❽ CZAS NA UCIECZKĘ
Określ czas na wycofanie się po oddaniu strzału.

❾ CZAS NA ZMIANĘ
Ten parametr stosowany jest w grach naprzemiennych. Po każdej turze gra zostaje zatrzymana na kilka sekund, by gracze mogli zamienić się miejscami.

KONFIGURACJA

W Worms 3D konfiguracją nazywamy zestaw ustawień gry i uzbrojenia. Zamiast ręcznie modyfikować wszystkie te parametry przed rozpoczęciem nowej gry, możesz w jednej chwili odczytać całą zapisaną wcześniej konfigurację.

TWORZENIE NOWEJ KONFIGURACJI
Każda konfiguracja parametrów gry musi mieć własną nazwę.

USTAWIENIA GRY I UZBROJENIA
Tutaj określisz parametry wchodzące w skład danej konfiguracji.

USUWANIE KONFIGURACJI
Wybierz konfigurację, którą chcesz usunąć i kliknij na odpowiedniej ikonie. Uwaga: domyślnych konfiguracji (oznaczonych żółtym kolorem) nie można usuwać!

OPCJE UZBROJENIA

Na tym ekranie możesz skonfigurować dostępne w grze uzbrojenie. Nie można zmieniać parametrów broni specjalnych oraz tych, które pojawiają się wyłącznie w skrzynkach.



AMUNICJA

Ta opcja pozwala ci określić początkowy zapas amunicji do każdego rodzaju uzbrojenia. Klikając na odpowiedniej ikonie (lub naciskając Spację) możesz wybrać następujące opcje: „brak", 0-7 lub „nieskończona".

OPÓŹNIENIE

Określ tutaj po ilu turach dana broń stanie się dostępna. Dostępne wartości to: 1-7 lub „wyłączone".

CZĘSTOTLIWOŚĆ SKRZYNEK

Korzystając z tego parametru możesz określić, jak często dana broń wystąpi w skrzynkach z uzbrojeniem. Dostępne opcje to: 1-4 i „wyłączone". Im wyższa liczba, tym większe prawdopodobieństwo.

BROŃ SPECJALNA

Po włączeniu odpowiedniej opcji każda z drużyn może się posługiwać jedną, potężną bronią specjalną.

KRAJOBRAZ

Menu edycji krajobrazu pozwala ci na tworzenie własnych map i modyfikowanie niektórych parametrów otoczenia.

PODGLĄD KRAJOBRAZU

Znajdziesz tutaj miniaturkę aktualnie wybranej mapy.

WYBÓR KRAJOBRAZU

Możesz tutaj wygenerować losowy krajobraz, lub wybrać jedną z odblokowanych map dostępnych w grze.

STYL KRAJOBRAZU

Możesz tutaj wybrać styl (tematykę) danej mapy. Dostępne opcje to: Księżyc, Wojna, Anglia, Horror, Piraci i Arktyka.

PORA DNIA

Określisz tutaj o jakiej porze rozegra się pojedynek.

POZOSTAŁE OPCJE

Na ekranie krajobrazu możesz jeszcze zmienić rozmiar mapy, dodać lub usunąć obiekty i mosty, oraz określić odstępy między poszczególnymi „wysepkami" lądu.

OPCJE OBRAZU I DŹWIĘKU

Za pośrednictwem tego menu możesz regulować podstawowe parametry techniczne gry.

CENTROWANIE EKRANU

Określ pozycję ekranu gry.

MONO/STEREO

Możesz tutaj przełączać pomiędzy dźwiękiem mono- a stereofonicznym.

GŁOŚNOŚĆ

Korzystając z tej opcji możesz regulować głośność muzyki, odzywek i efektów dźwiękowych.

OPCJE STEROWANIA

ODWRÓCONA OŚ Y

Możesz odwrócić sterowanie w osi Y podczas celowania myszką.

GRA PRZEZ SIEĆ

Prawdziwa potęga Worms 3D leży w grze wieloosobowej. Sieć lokalna (LAN) pozwala ci stoczyć pojedynek z grupą znajomych, a za pośrednictwem Internetu możesz się zmierzyć z graczami z całego świata!

SIEĆ LOKALNA (LAN)

Aby dołączyć do gry w sieci lokalnej, wybierz tryb wieloosobowy i grę w sieci lokalnej. Trafisz na ekran zawierający listę graczy i gier, do których możesz dołączyć. Znajdziesz tutaj także pole tekstowe, przy użyciu którego możesz wysyłać wiadomości do pozostałych uczestników zabawy.

DOŁĄCZANIE DO ISTNIEJĄCYCH GIER

- Z menu głównego wybierz pozycję LAN/Wormnet
- Kliknij na ikonie LAN.
- Wprowadź swój pseudonim i kliknij na przycisku „Tak".

Trafisz do tzw. poczekalni zawierającej listę graczy i dostępnych gier. Aby dołączyć do którejś z gier, wybierz ją z listy. Zostaniesz przeniesiony na nowy ekran, gdzie oprócz listy uczestników znajdziesz podstawowe zasady rozgrywki.

Możesz teraz dodać do gry jedną lub więcej drużyn robali. Gdy dokonasz już wszystkich niezbędnych zmian, potwierdź swoją gotowość do rozpoczęcia gry i zaczekaj na pozostałych graczy. Pojedynek rozpocznie się, gdy tylko wszyscy uczestnicy zgłoszą gotowość.

TWORZENIE WŁASNEJ GRY

Aby stworzyć własną grę kliknij na odpowiedniej ikonie. Ponownie znajdziesz się na ekranie poczekalni, ale tym razem możesz dodać własną pozycję do listy gier.

Podobnie jak w przypadku zwykłej gry wieloosobowej, także i tutaj możesz wybrać mapę i określić wszystkie parametry pojedynku.

Aby wyrzucić z gry krnąbrnego gracza kliknij na jego imieniu.

Po dokonaniu wszystkich zmian potwierdź swoją gotowość do gry. Gdy zrobią to pozostali uczestnicy, ikona rozpoczęcia gry zostanie podświetlona. Kliknij na niej, by zacząć pojedynek.

CHAT

Aby wysłać wiadomość do pozostałych graczy, wpisz odpowiedni tekst w polu wiadomości wychodzących i naciśnij Enter.

WIADOMOŚCI PRYWATNE

Aby wysłać wiadomość do konkretnego gracza, wybierz jego imię z listy. W trakcie takiej „prywatnej" rozmowy nadal otrzymujesz wiadomości „publiczne".

GRA PRZEZ INTERNET

WORMNET bazuje teraz na technologii GameSpy™, udostępniając dwa sposoby na tworzenie i dołączanie do gier.

GRA ZA POŚREDNICTWEM WORMNET

Przede wszystkim, musisz zarejestrować nowe konto użytkownika. Tylko wtedy będziesz mógł uczestniczyć w grach ligowych i otrzymywać punkty rankingowe po każdym pojedynku.

Zarejestrowanie konta wymaga podania następujących informacji:

- Twój adres poczty elektronicznej
- Pseudonim
- Hasło

Możesz założyć kilka kont korzystających z tego samego adresu email, jednak hasło pozostanie takie samo.

REJESTRACJA

Możesz zarejestrować swoje konto za pośrednictwem samej gry (patrz niżej), lub wchodząc na stronę www.gamespyid.com

LOGOWANIE

- Kliknij na ikonie LAN/Wormnet.
- Kliknij na ikonie Wormnet.
- Wprowadź adres e-mail, pseudonim i hasło, a następnie kliknij na przycisku „Dalej".

Jeśli informacje te zostały już wprowadzone, trafisz na ekran ligowy. Jeśli podany przez ciebie adres e-mail nie jest jeszcze zarejestrowany, otrzymasz propozycję utworzenia nowego profilu. W ten sposób zarejestrujesz nowe konto GameSpy, które możesz później wykorzystywać do gry wieloosobowej w **Worms 3D**. (Więcej informacji o korzyściach płynących z posiadania konta GameSpy znajdziesz na stronie www.gamespyid.com).

Wszystkie prawidłowe profile wyświetlane są na liście profili. Pamiętaj jednak, że dostęp do nich możliwy jest dopiero po wprowadzeniu właściwego hasła.

Jeśli zdarzy ci się zapomnieć swoje hasło, kliknij na odpowiedni przycisk, a GameSpy wyśle ci je na podany podczas rejestracji adres e-mail.

GRA PRZEZ SIEĆ

TWORZENIE I DOŁĄCZANIE DO GIER

Wormnet przypomina grę w sieci lokalnej, z jednym istotnym wyjątkiem: Dostępne gry podzielone są na grupy, a każda z grup ma własną poczekalnię.

Zanim dołączysz do istniejącej gry lub stworzysz własną, musisz połączyć się z jedną z takich poczekalni (wystarczy wybrać ją z listy).

Znajdziesz się na ekranie znanym ci już z gier w sieci lokalnej. Możesz tutaj tworzyć własne gry i dołączać do już istniejących. Dokładniejsze informacje na ten temat znajdziesz w rozdziale poświęconym grze przez LAN.

WIADOMOŚĆ DNIA

Pod listą grup i lig znajdziesz istotne informacje przygotowane przez Team17.

GRA ZA POŚREDNICTWEM GAMESPY ARCADE

Gra przez Internet możliwa jest za pośrednictwem GameSpy Arcade, który dla twojej wygody dołączyliśmy do **Worms 3D**. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, włóż płytę z grą do napędu CD i zainstaluj GameSpy Arcade. Aby stoczyć pojedynek przez Internet zastosuj się do poniższych instrukcji:

URUCHAMIANIE GAMESPY ARCADE

Kliknij na ikonie GameSpy Arcade w menu Start systemu Windows. Po lewej stronie nowego okna znajdziesz listę obsługiwanych gier. Kliknij na ikonie **Worms 3D**, by przejść do odpowiedniego pokoju.

WYSZUKIWANIE I ZAKŁADANIE SERWERÓW

Po wejściu do **Worms 3D** możesz rozmawiać z innymi graczami, obejrzeć listę dostępnych serwerów, lub nawet stworzyć własny serwer!

W górnej części okna znajduje się lista serwerów, łącznie z informacją o liczbie graczy i szybkości twojego połączenia (tzw. „ping" - im niższy, tym lepiej). Aby dołączyć do serwera kliknij dwukrotnie na jego nazwie.

Jeśli nie odpowiada ci żaden z istniejących serwerów, kliknij na ikonie „Stwórz pokój" i utwórz nowy. Odpowiednio dobrana nazwa (np. „Serwer niekwestionowanych mistrzów **Worms 3D**") z pewnością pomoże ci przyciągnąć graczy!

DOŁĄCZANIE I ROZPOCZYNANIE GRY

Gdy dołączysz do istniejącego serwera lub stworzysz własny, trafisz do poczekalni, w której możesz porozmawiać z pozostałymi graczami i przygotować się do walki. W górnej części ekranu znajduje się przycisk potwierdzający gotowość do gry. Gdy klikną na nim wszyscy gracze, gospodarz gry będzie mógł rozpocząć zabawę. GameSpy Arcade automatycznie uruchomi **Worms 3D**. Od tej pory możesz liczyć tylko na siebie!

PROBLEMY?

W razie jakichkolwiek problemów z GameSpy Arcade, czy to podczas instalacji, rejestracji konta, czy samego użytkowania programu, przeczytaj informacje zawarte na stronie www.gamespyarcade.com/help/ lub wyślij e-mail korzystając z formularza ze strony www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml.



AUTORZY

TEAM17 SOFTWARE

GRAFICY

Główny grafik
Dave Smith

Szkice i grafiki 3D
Patrick Romano

Animacja
Andy Morriss

Grafika 3D
Mike Green

Tekstury map
Mar Hernandez

Tekstury map
Enrique Corts Llopis

Pomoc
Rico Holmes

Przerywniki filmowe
Tony Landais

Szkice
Tom Gluckman

Grafika 3D
Javier Leon

Kierownik działu grafiki
Neil South

DŹWIĘK

Muzyka, efekty dźwiękowe i udźwiękowienie
Bjorn Lynne

Głosów użyczyli
Chris Kent
Lani Minella
Glen Colechin
Bjorn Lynne
Paul Sharp
Paul Tapper
Porl Dunstan
James Cowlishaw
Stephane Cornicard
Stefan Grothgar
Andrea Piovan
Javier Fernandez Pena

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Martyn Brown

PROJEKT GRY

Kelvin Aston
Kevin Carthew
John Dennis
Mark Dimond
Porl Dunstan
John Eggett
Grant Towell

PROGRAMOWANIE

Główny programista
Charles Blessing

Technologia krajobrazu
Andy Clitheroe

System menu
Colin Surridge

System uzbrojenia i kamer
Martin Swaine

Efekty cząsteczkowe i uzbrojenie
Steve Eckles

Programista
Phil Carlisle

SI
Paul Tapper

Programiści
Damian Stones
Kev Lamont
Ian Lindsey

System dźwięku i animacji
Paul Scargill

Kierownik techniczny
Stefan Boberg

PRODUKCJA

Producent
Paul Kilburn

Współproducent
Mark Baldwin

Asystent
Craig Jones

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik
Paul Field

Główny tester
Brian Fitzpatrick

Testerzy
John Egginton, Adrian Evans
Andy Aveyard, Jackson Li
Lee Varley

LOCALIZACJA

Koordynacja
Paul Sharp

Lokalizacja
Babel Media

SEGA EUROPE LIMITED

Prezydent
Naoya Tsurumi

Wiceprezydent - sprzedaż i marketing
Mike Sherlock

Wiceprezydent - projekty
Jin Shimazaki

Kierownik produkcji
Matt O'Driscoll

Kierownik techniczny
Elliott Martin

Kierownik marketingu (Europa)
Matt Woodley

Kierownik produktu (Europa)
Mat Quaeck

Marketing (Europa)
Gary Knight

Kierownik PR (Europa)
Asam Ahmad

PR
Stefan McGarry

Opracowanie graficzne
Carl Hamblin

Kierownik sprzedaży (UK)
Alan Pritchard

Kierownik eksportu
Ben Chalmers-Stevens

Kierownik współpracy i marketingu (Europa)
Suzanne Egleton

Zarządzanie sprzedażą zagraniczną
Alison Gould

Kontrola jakości SOE
Darius Sadeghian
David Smith

PODZIĘKOWANIA
Ed Bushell, Justyn McLean
Dwayne Buck, Glenn Wakeford

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Pryncypał wdrożeniowy
Paweł Składanowski

Naczelnik roboczy
Paweł Ziajka

Konwerter językowy
Paweł Pisarzewski

Odgłosy
Studio T-REX

Plenipotent do spraw betatestów
Michał Cegiełka

Poszukiwacze zaginionych bugów
Robert Mahler
Jarosław Orzeszek

Skryba DTP
Robert Dąbrowski
Agencja Mediowa deSignet – Przemysław Jeż

Asystent DTP
Paula Duliniec

Przygotowanie produkcji
Michał Bakuliński
Magdalena Justyna

Marketing
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Mariusz Duda
Farida Saffarini
Paweł Kozierkiewicz

POMOC TECHNICZNA / GWARANCJA

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna").

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.

Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.

3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porody lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.